

SHOWDESINER2



株式会社サウンドハウス
〒286-0044　千葉県成田市不動ヶ岡 1958
TEL:0476(22)9333　　FAX:0476(22)9334
http://www.soundhouse.co.jp　shop@soundhouse.co.jp

はじめに

このたびは Showdesigner2 をお買い上げいただき、誠に有難うございます。本製品の性能を十分に活用し、末永くお使いいただくために、お使いになる前にこの取扱説明書を必ずお読みください。なお、お読みになった後は保証書と一緒に大切に保管してください。

OVERVIEW

Showdesigner2 はその操作性に定評のある Showdesigner を元に作られた商品です。Showdesigner2 の利点はハイレベルな照明コントロール機能を低価格で実現しつつ、プログラミングが徹底して簡潔なことです。

DMX512 出力を 2 系統使用し、48 種類のライティング灯体をコントロールします。1 つのライティング灯体は最大 32 チャンネルで成り立っています。セットアップメニューの一部として、ELATION や AMERICAN DJ、その他人気ブランドのライティング灯体のデータが搭載されています。
プログラミング作業は迅速かつ簡単に行えます。灯体(フィクスチャー)の選択、チャンネル変更、プリセット、チェースを使うことで、様々なステージ・エフェクトが作れます。作成したステージ・エフェクトはシーンとして保存できます。シーンとは、ステージの全体的な設定条件をさします。ステージの設定条件にはチャンネル・レベルのほかに、同時進行するプリセット、チェース（最大 8 種類）があります。Showdesigner2 では最大 4752 種類のシーンが保存可能です。シーンの編集も非常に簡単です。シーンを呼び出し、変更後に上書き保存しなおすだけです。
あらゆる PC でシステム・ソフトウェアがアップデートできるよう、OS はフラッシュ・メモリーを使用しています。ソフトウェアのアップデートは以下 ELATION LIGHTING ホームページで行えます。
www.elationlighting.com

リアパネル接続

●**電源入力**：9V パワーサプライを接続します。1200ma/9VDC のアダプターが必要です。プラグの極性は+センター、内径 2.1mm です。

●**DMX512 出力**：3 ピンと 5 ピンの XLR コネクターが付属しています。3 ピン XLR コネクタにはピン 2 とピン 3 をスワップする極性スイッチがあります。ライティング・フィクスチャーの中には、ピン 2 にデータをマイナス送信するものもあれば、ピン 3 に送信するものもあります。最も一般的なのはピン 2 へのデータマイナス送信です（リアパネル向かって右のスイッチ)。

●**MIDI 入出力：**MIDI 信号を使えば、シーンを自動運転することができます。

●**9 ピン RS232 コネクター**：ソフトウェアのアップデートやメモリー・バックアップをする際、PC に接続する為の接続端子です。

●**オーディオ入力**：チェースを外部オーディオ入力に同期させるときに使用します。ラインレベルの入力端子です。ミキシング・コンソールのライン出力に接続してください。

フロントパネル

プログラミング用スイッチ、ライティング・フィクスチャー・チャンネルを直接コントロールするための 60mm フェーダー8 系統、シーン・マスター、チャンネル・コントロール/データ入力用ホイール（4 系統)、パン/チルト・コントロール用のパン、プログラミング用ディスプレイ搭載。コントローラーのライト用に 3 ピン XLR コネクターも配備しています。

I. Menu

1. SHOWDESIGNER2 でシステム設定を行うには、メニュースイッチ、メニュー・コントロール・スイッチ、データ入力ホイール、LCD(ディスプレイ)を使用します。
2. 「MENU」スイッチを押すと「Select a menu item then press enter.」というメッセージが表示されます。次にメニュー・アイテムが表示されます。+およびースイッチまたは#1 データ・ホイールを使い、メニューを選択できます。希望のメニューを選択中に「ENTER」スイッチを押すと、その機能がディスプレイ上に表示されます。メニューを選択後、←→カーソル・スイッチでディスプレイ上の数字を選択し、＋/ースイッチで数字を編集します。編集中のテキストの下にあるデータ・ホイールを使用することも出来ます。
3. 設定変更を保存する為、データ入力後は常に ENTER ボタンを押してください。「ENTER」スイッチを押さなければ、実際に変更を行うことなく全ての設定を閲覧することが可能です。
4. メニュー・アイテムによっては不慮の設定変更を防ぐ為、画面上には表示されないものもあります。メモリー・ロック/ロック解除機能および、「全メモリー消去」機能は画面上には表示されません。これらの特殊機能を使用するには、メニューを選択しつつ ADD スイッチを押し続けることにより特殊機能を選択できるようになります。※メニュー・アイテムについての詳細は後章を参照ください。下記メニューアイテムを呼び出すには先ず「MENU」スイッチを押し、データ・ホイールか＋/ースイッチによりディスプレイ上に表示されます。

Choose Fixture

1. フィクスチャー・ライブラリー(灯体データ集)からライティング・フィクスチャー(灯体)を選択します。
2. 0１～48 のフィクスチャー番号を選択するには、＋/ースイッチもしくは#1 データ・ホイールを使用してください。またフィクスチャーのタイプを選択するには#2 データ・ホイールを使います。「ENTER」スイッチを押し、フィクスチャー設定を保存してください。「ERASE」スイッチを押せば「NO FIXTURE」設定にすることも出来ます。
3. オート・パッチ(次項 Patch Fixture 参照)が起動中の場合、DMX スタート・アドレスが変更される危険があり、画面上で警告メッセージが表示されます。変更してよい場合は YES、変更したくない場合は NO ボタンを押してください。YES ボタンを押した後は「DONE」メッセージが 1 秒間表示されます。オート・パッチが起動されている場合、選択したフィクスチャーより上位のフィクスチャーに属するスタート・アドレスは全て変更されます。

Patch Fixture

このメニュー・アイテムでオート・パッチ(自動 DMX チャンネルのアドレス割り振り)のON/OFF を行います。また出力ポートや各フィクスチャーのスタート・アドレスを閲覧/変更することが出来ます。※ポートやスタート・アドレスを変更する場合、オート・パッチを OFF にする必要があります。

1. オート・パッチの ON/OFF 切替をするには、「AUTO PATCH」下の「ON」または「OFF」の下にカーソルを置き、＋/ースイッチで ON/OFF を選択します。またはデータ・ホイール#4 でも切替可能です。変更を保存するには ENTER ボタンを押してください。
2. オート・パッチを ON にする場合、DMX スタート・アドレスが変更される旨の警告が表示されます。アドレスを変更する場合は YES、変更しない場合は NO を押してください。
3. 数の小さなフィクスチャー番号から、オート・パッチによってスタート・アドレスが割り当てられます。各 DMX スタート・アドレスは、直前に選択されていたフィクスチャーの最後のチャンネルの連番した数値に設定されます。最初のフィクスチャーは DMX 出力ポート 1 に割り当てられます。512 チャンネルが全て割り当てられた後に残ったフィクスチャーには、DMX 出力ポート 2 が割り当てられます。データ・ホイール#1 を使い、フィクスチャー01~48 を検索できます。更に各フィクスチャーのスタート・アドレス、ポートを確認することが出来ます。チャンネル・ナンバーである 3 桁の数字の下にカーソルを置くか、データ・ホイール#3 を使って新しいスタート・アドレスを設定します。オート・パッチが ON の場合、スタート・アドレスは変更不可となります。設定変更を保存したい場合、ENTER ボタンを押す必要があります。ENTER ボタンを押した後は「DONE」メッセージが 1 秒間表示されます。

Multi Fixture

Showdesigner2 を使って、最大 32 チャンネルを使用するインテリジェント・ライティングをコントロールします。フィクスチャーのほとんどは 32 種類以下のチャンネル使用の為、同タイプのフィクスチャーを複数、単一のフィクスチャー番号のもとでコントロール可能です。例えば 4 チャンネル照明一台をフィクスチャー番号 1 に割り当てた場合、「MULTI」を 8 に設定できます。フィクスチャー1 が選択されている場合、フィクスチャー1 で使用可能な 32 チャンネル全てを使用することが出来ます。つまり 4 チャンネル・フィクスチャーを 8 台同時コントロール可能ということです。

注意：この機能により、チャンネル数の少ないフィクスチャーをまとめてコントロール可能です。48 種類しかないフィクスチャー番号を節約できる為、大変便利な機能です。

各マルチ・フィクスチャーのチャンネルは、8 フェーダーからなる 4 バンクで個別に調節可能です。ジョイスティックを使えば、同一フィクスチャー番号のマルチ・フィクスチャーが全て反応します（マルチ・フィクスチャーにパン/チルト機能が搭載されている必要があります）。パンおよびチルト・レベルを個別にコントロールする場合、フェーダーを使います。

1. マルチ・フィクスチャーを選択するには、フィクスチャー番号にカーソルを移動させ、＋/－スイッチかデータ・ホイール#1 でフィクスチャーを選択してください。マルチ番号を調節するには、番号の上にカーソルを移動させ、データ・ホイール#2 を使ってください。番号は 1 からフィクスチャー登録数の分だけ選択可能です。フィクスチャーの数が全部で 32 チャンネル以内になるよう設定してください。

2. あるフィクスチャー番号にフィクスチャーの割り当てがない場合、マルチ番号は 0 となり、変更不可能です。変更を保存するには ENTER ボタンを押してください。オート・パッチが起動している場合、アドレスが変更になる旨の警告メッセージが現れます。OK の場合は YES、設定変更を中止したい場合は NO をクリックしてください。

ModIfy a Fixture

フィクスチャーの設定を修正する場合、内蔵ライブラリーからインストールしたライティング・フィクスチャーの設定項目を変更することが出来ます。その際には「Modify a Fixture」機能を使います。また同じ機能でライブラリーにないフィクスチャーを作成することも出来ます。

1. 新しいフィクスチャーを作成するには、まず前章「choose fixture」に従ってフィクスチャーを選択する必要があります。新しく作成するフィクスチャーに類似したフィクスチャーを選択する場合は、初期設定である「GENERIC DIMMER」を選択します。次章で紹介する「Copy Fixture」機能を使って新しいフィクスチャーをコピーすることも可能です。
2. 編集可能なライティング・フィクスチャーを識別する為に Showdesigner2 が用いるフィクスチャーの設定項目は９種類あります。設定項目には｢フィクスチャー・ネーム、チャンネル数、ブラック・チャンネル、ブラック値、パン・チャンネル、パン微調整チャンネル、チルト・チャンネル、チルト微調整チャンネル、クロスフェード・モード｣があります。「Modify a Fixture」メニューを入力したら、次は編集するフィクスチャーを選択します。←→カーソル・スイッチで、アンダーライン・カーソルをフィクスチャー番号へ移動させます。もしくはデータ・ホイール＃1 でもフィクスチャー番号を選択できます。次にディスプレイ右に表示されている Feature(設定項目）にカーソルを持っていきます。もしくはデータ・ホイール＃2 を使い、9 種類あるフィクスチャー設定項目を選択します。フィクスチャー設定項目についての詳細は次節

で説明します。変更する設定項目の値を選択します。データ・ホイール＃3 を使うか、ディスプレイのバリュー・ラインにカーソルを動かします。計数に関する変更を保存するには、必ず ENTER ボタンを押してください。変更が保存されると、「DONE」メッセージが表示されます。

9 種類の項目について

1. **フィクスチャー・ネーム**(灯体名)

フィクスチャー選択時/解除時に表示されるフィクスチャーの名称です。各フィクスチャーの用途や設置位置に合わせて、フィクスチャー・ネームを変えることが出来ます。編集したい文字の下にカーソルを移動させ、変更を行ってください。

2. **チャンネル数**

フィクスチャーで用いるチャンネルの総数（1~32 チャンネル）です。チャンネル数を変更する場合、使用中のフィクスチャーのアドレス、マルチフィクスチャー数が変更される可能性があります。既存設定より、チャンネル数を小さく設定した場合、ブラックチャンネル、パン、チルトなどのフィクスチャー計数もまた自動的に解除されます。例：パンをチャンネル 8 に設定しており、チャンネル総数を新しく 4 に設定した場合、パン機能は自動的に解除されます。同様に、32 チャンネルを使い、4 マルチ・フィクスチャーを既にセットアップしていて、チャンネル数を 8 から 9 に増やしたとします。するとマルチフィクスチャー設定は自動的に 1 に戻ります。

3. **ブラック・チャンネル**

ブラック・アウト(暗転)を ON にした場合、影響を受けるチャンネルのことです。どのフィクスチャー・チャンネルもブラック・チャンネルに設定できます。全チャンネルをブラック・チャネルに設定することも出来ます。

4. **ブラック値**

ブラック・チャンネルとして選択されたチャンネルに送信される DMX 値です。この機能を使用できるのは、ブラックアウト用にゴボ・ホイールを使用し、なおかつゴボ・ホイールをブラックに設定する為に 0 以外の値を使用するフィクスチャーに限ります。またフィクスチャーによっては、0 はリセットとして使用されるため、0 以外の値をブラックアウトに設定した方がいいでしょう。フィクスチャーによっては、0 と 1 の機能が同一の場合があります。

5.　**パン・チャンネル**

フィクスチャーがパン(X 軸、横の動き)用に使用するチャンネルです。フィクスチャーがパン不使用の場合、パン・チャンネルは NONE に設定することも可能です。パン・コントロールに 2 チャンネルを使用するフィクスチャーの場合、パン・チャンネルをパンのおおまかなもしくはパン上位バイト・チャンネルとして使用できます。パン・チャンネルはジョイスティック出力およびその他パン機能をコントロールします。

6.　**パン微調整チャンネル**

パン・コントロール用に 2 チャンネルを使用するフィクスチャー向けのチャンネルです。パン下位バイト・チャンネルと呼ばれることもあります。フィクスチャーがパン・コントロール用に 1 チャンネルしか使用しない場合、パン微調整チャンネルは NONE に設定してください。FINE モードが ON の時のみ、パン微調整チャンネルをジョイスティックでコントロール可能です。

7.　**チルト・チャンネル**：パン・チャンネルのチルト(Y 軸、縦の動き)版です。

8.　**チルト微調整チャンネル**：パン微調整チャネルのチルト版です。

9.　**フェード・モード**

各フィクスチャー・チャンネルのクロスフェード方法を設定します。チャンネル選択には+/―スイッチおよびデータ・ホイール#2 を使用してください。チャンネルを選択したら、カーソルを変数に持っていくか、データ・ホイール#3 を使ってクロスフェード・モードを選択します。ここで選択するのは「クロスフェード」、「スナップ・ビフォー・フェード」、もしくは「スナップ・アフター・フェード」です。各チャンネルのプログラム終了後ごとに「ENTER」スイッチを押してください。

- **クロスフェード**とは、シーンの変更中にチャンネル・レベルをスムーズに変更する為の装置です。クロスフェード・タイムはシーンのプログラム内容によって異なります。パンやチルト、ディミングをコントロールするチャンネルにクロスフェード機能を使ってください。シーン間の移行がスムーズになります。クロスフェード設定をゴボおよびカラー・ホイール・チャンネルに使用すると、ホイールがプログラム中の全ポジションを実行します。クロスフェードはパン、チルト、ディマー・チャンネルに初期設定されています。

- **スナップ・ビフォー・フェード**をＯＮにすると、新しいシーンが呼び出された時点で、チャンネルが次のシーン・レベルに即座に切り替わります。この機能は、モーター・スピードをコントロールするチャンネルに使用します。するとフェード中、パンやチルトが正しいスピードで動作します。長いクロスフェードのはじめに修正したいホイール・チャンネルにも使用できる機能です。スピードおよびモード・チャンネルには初期設定されています。

- **スナップ・アフター・フェード**をＯＮにすると、クロスフェードの終点で、チャンネルが次のシーン・レベルに切り替わります。クロスフェード終了後に起動したいホイール、およびエフェクトにこの機能を使用します。カラーおよびエフェクト・ホイールには初期設定されています。

Copy Fixture

フィクスチャーはコピーが可能です。同タイプのフィクスチャーを複数セットアップする場合に便利な機能です。＋/ースイッチおよびデータ・ホイール＃1、#2 を使い、コピー元/コピー先のフィクスチャー番号を選択します。コピーをするには ENTER ボタンを押してください。オート・パッチが起動されている場合、アドレスが変更される可能性がある旨、警告メッセージが表示されます。問題ない場合は YES、コピーを中止したい場合は NO を押してください。コピー先のロケーションにフィクスチャーが存在する場合、上書きしても良いか、確認メッセージがでます。OK の場合は YES、上書きしたくない場合は NO を押してください。

PAN AND TILT INVERT

ジョイスティックでパンおよびチルトをコントロール可能です。パンおよびチルトの動作がジョイスティックの動作とは反対にプログラムされているフィクスチャーもあります。この機能を使い、パンおよびチルトの方向をジョイスティックで反転させることが出来ます。またこの機能によってフェーダーやホイールが影響を受けることはありません。PAN AND TILT INVERT がディスプレイに表示された状態で、＋/ースイッチもしくはデータ・ホイール#1 を使ってフィクスチャーを選択します。次にデータ・ホイール#2 でパン/チルトの反転状態を設定します。選択を保存するには、「ENTER」スイッチを押してください。

SET MIDI CHANNEL

Showdesigner2 が受信/送信する MIDI チャンネルを選択します。＋/ースイッチもしくはデータ・ホイール#1 でチャンネル（1~16）を選択し、ENTER ボタンを押します。詳細は MIDI セクションをご覧ください。

VIEW MEMORY SIZE

シーンやショー用のメモリがどれ位残っているのか確認できます（キロバイト単位)。シーンのサイズ、複雑さによって、メモリーの消費量は変化します。

SEND MEMORY FILE

RS232 ポートを使って Showdesigner2 のメモリを PC にバックアップできます。ENTER ボタンを押すとデータ送信が始まります。メモリはテキスト・フォーマットにエンコードされ、RS232 ポートに接続された PC に保存されます。バックアップ方法の詳細は本マニュアルの末尾をご覧ください。

LOAD MEMORY FILE

RS232 ポートでバックアップしたメモリを Showdesigner2 にアップデートするには、LOAD MEMORY FILE 機能を使います。ENTER ボタンを押すと RS232 ポートがメモリの読み込みをはじめ、やがて PC からファイルが送信されます。本マニュアル末尾にバックアップおよびメモリ保存についての詳細説明があります。また LOAD MEMORY FILE のメニューを解除するには、本体の電源を落としてください。

UPDATE SOFTWARE

RS232 に接続された PC で、Showdesigner2 中のソフトウェアをアップデートするには、この機能を使用します。ENTER ボタンを押すと「DOWNLOAD NEW PROGRAM」というメッセージが表示されます。PC から Showdesigner2 へ、自動的にファイルが転送されます。PC のファイル転送中は、「RECEIVING NEW PROGRAM」というメッセージが表示されます。ファイル転送が完了すると、システムが再起動します。UPDATE SOFTWARE メニューを解除するには、本体の電源を落としてください。また電源を ON にしながら「MENU」と「ERASE」スイッチを同時に押すと、UPDATE SOFTWARE メニューに入れます。詳細は本マニュアル末尾、「Using the Computer Port」セクションをご覧ください。

LOCK/UNLOCK MEMORY

不慮のメモリー変更/消去を防ぐ為、記録したメモリーをロックします。この機能を使用するには、「ADD」スイッチを押しながら、メニュー・セレクションを押して表示させる必要があります。メモリー・ロックが起動された状態で、本体のボタンを押すと、「MEMORY LOCKED, CAN'T RECORD」のメッセージが表示されます。

メモリー・ロック機能を起動/解除するには、＋/―スイッチもしくはデータ・ホイール#1を使います。最後に「ENTER」スイッチを押して確定してください。

ERASE ALL MEMORY

この機能によって Showdesigner2 のメモリーが全て消去されます。この機能を使用するには、ADD スイッチを押しながら、メニュー・セレクションを押して表示させる必要があります。システムを実行するソフトウェアは消去されませんが、全てのシーン、プリセット、チェース、ショー・データおよびシステム・パラメーターが消去されます。「ARE YOUR SURE？ HOLD “YES”5 SEC」という確認メッセージが表示されます。消去する場合はシステムが再起動するまで「YES」を押しつづけてください。消去したくない場合は「NO」を押してください。

II. SWITCH AND CONTROL DESCRIPTIONS

ここでは Showdesigner2 のスイッチおよびコントロールの機能を説明します。

NUMBER SWITCHES

48 種類のナンバー・スイッチは複数の機能をはたします。ファンクション選択スイッチ（ナンバー・スイッチの上に配置）の設定により、ナンバー・スイッチの機能が変わります。一度に選択できる機能はひとつのみで、対応する LED が点灯します。次に各機能の説明は以下の通りです。

FIXTURE

このスイッチにより、プログラムするフィクスチャー（灯体）を選択します。フィクスチャー・スイッチが点灯した状態で、ナンバー・スイッチ（1~48）を使って動作させたい灯体を選択します。フィクスチャーが選択されると、フェーダー、ホイール、ジョイスティックを使って直接コントロールすることが可能になります。また選択されたフィクスチャーはプリセットを使ってコントロールすることもできますし、シーンやショーでコントロールする場合、選択する必要はありません。選択されていないフィクスチャーはマニュアル・コントロールの対象外になりますが、解除はされません。

一回に選択されるフィクスチャーは通常一個のみです。一個以上同時に選択する場合、ADD ボタンを押しながら選択してください。フィクスチャー番号に割り当てられたフィクスチャーがない場合、そのフィクスチャー番号は選択不可能になります。

選択された灯体名は LCD に表示されます。更に LCD には、フィクスチャーの最初の 4 チャンネル、およびチャンネルの変数が表示されます。チャンネル・レベルは 4 種類のデータ・ホイールを使って調整できます。フィクスチャー・スイッチを押すと、チャンネル・ホイール・ディスプレイおよびチャンネル・ホイールが起動されます。

FIXTURE GROUP

フィクスチャー・グループ機能を使って、コンビネーション・フィクスチャーを作成/選択できます。

1. 「RECORD」スイッチを押します。LED が点灯します。
2. 「FIXTURE GROUP」スイッチを押し、LED が点灯するのを確認します。
3. 「FIXTURE」スイッチを押し、グループに含めるフィクスチャーを選択します。ナンバー・スイッチを使ってフィクスチャーを選択し、グループに含めたいフィクスチャーの LED が点灯しているのを確認してください。
4. 「FIXTURE」スイッチを再度押し、LED を消してください。グループに名前を付けたい場合、カーソル・スイッチでアンダーライン・カーソルを名前の下に移動させ、データ・ホイールで文字を選択してください。

5. ナンバー・スイッチ(1~48)のいずれかを押し、グループ番号を設定してください。スイッチ LED が既に点灯している場合、グループが該当するグループ番号で保存されたことを示します。保存が終ったら、RECORD ボタンを押して当メニューを解除してください。
6. フィクスチャー・グループを選択するには、「FIXTURE GROUP」スイッチを押しながら、48 種類あるグループのいずれかを選択します。一つ以上のフィクスチャー・グループを選択したい場合、「ADD」スイッチを押しながらグループを選択してください。
7. フィクスチャー・グループを編集したい場合、まず「FIXTURE GROUP」スイッチを押しながら、48 種類あるグループのいずれかを選択し、「RECORD」スイッチを押します。次に前節で説明した手順を繰り返します。グループの設定変更をした場合は必ず保存してください。

DATA WHEELS

各データ・ホイールの上に配置されたディスプレイ上には、データ・ホイールのレベルが表示されています。データ・ホイールを使うと、この値を手動でコントロールできます。データ・ホイールはライティング・フィクスチャーのチャンネル・レベルを調節したり、一般的なプログラミングにも使用します。現在選択されたフィクスチャーが複数ある場合、「FIXTURE」スイッチを押すとチャンネル・コントロール・ディスプレイが表示されます。チャンネル・コントロール・ディスプレイから、ディスプレイ上の←→ボタンを使い、選択中のフィクスチャーの全チャンネルにアクセスが可能です。最初のチャンネル番号がディスプレイ表示された後、本体左側の 01～48 のスイッチを再度押すと、選択されたフィクスチャー番号とその名前が表示されます。一つ以上のフィクスチャーが選択されている場合、最後に選択されたフィクスチャーが表示されます。これは一度にひとつのフィクスチャーしか画面表示できないためです。「フィクスチャー・グループ」が選択されている場合、最小番号のフィクスチャーが表示されます。

ご注意：一つ以上のフィクスチャーが選択されている場合、選択された同タイプのフィクスチャーは全て、ホイールの設定どおり、一律にレベル設定されます。レベルはディスプレイ上に表示されます。

フィクスチャーによっては、Showdesigner2 のディスプレイ上にチャンネルの機能が表示されます。この機能に対応するフィクスチャーには限りがあり、フィクスチャーによってはチャンネル番号のみが表示されるものもあります。

CHANNEL FADERS

ナンバー・スイッチの下には 8 種類のフェーダーがあります。このフェーダーはフィクスチャー内の各チャンネルを個別にコントロール可能です。8 フェーダーからなる 4 バンクを使い、1 フィクスチャーにつき最大 32 種類のチャンネルを調節することができます。フェーダー左側にあるバンク・スイッチにより、8 チャンネルのどのバンクをアクティブにするかを決定します。フェーダーの左側にある LED には、現在選択中のバンクが表示されます。フェーダーがコントロールするチャンネル番号は、各フェーダーの左側にプリントされています。例：第一フェーダーはバンク設定に従い、チャンネル１、9、17、25 がコントロール可能です。フィクスチャーのチャンネル数が 32 チャンネル以下の場合、バンクやフェーダーのなかには使用されないものもあります。チャンネル・フェーダーでフィクスチャーをコントロールするには、フィクスチャーを選択する必要があります。フィクスチャーは何個でも同時にコントロール可能です。例：全フィクスチャーが起動されている場合、バンク 1 が選択された状態でフェーダー1 を動かすと、全てのフィクスチャーのチャンネル 1 が設定変更されます。

Showdesigner2 の「マルチ・フィクスチャー」機能を使用している場合、マルチ・フィクスチャー・グループに含まれるフィクスチャーのチャンネルを、チャンネル・フェーダーで調節可能です。例：4 チャンネルから成るフィクスチャーを 8 つプログラムした場合、マルチ・フィクスチャー・グループの第一フィクスチャーをコントロールするのが 1~4 フェーダーです。また第二フィクスチャーが 5~8 フェーダーでコントロールされます。

BANK SWITCH

バンク・スイッチにより、8 フェーダーがコントロールするチャンネル・バンクを選択します。8 種類のフェーダーで、1 フィクスチャーにつき最大 32 系統のチャンネル（シーン・マスター・モードの場合 32 シーン）をコントロール可能です。フェーダー横のバンク LED に現在選択中のバンクが表示されます。また各フェーダー横にプリントされた番号により、フェーダーが対応するチャンネル番号およびシーン番号がわかります。便宜上の問題で、現在選択中のフィクスチャーが必要とするサイズ以上には、バンク・セレクトのレベルが上がらないようになっています。

JOYSTICK

ジョイスティックは選択中のフィクスチャーのパンおよびチルトをコントロールします。ジョイスティックはスティックが中心に戻るタイプの為、スティックをあらゆる方向に動かすことでコントロールを行います。ジョイスティックを激しく動かすほど、パンおよびチルトの動きも速くなります。パンおよびチルト（16bit）用にフィクスチャーが 2 チャンネルを使用して微調整モードが可能な場合は、ジョイスティックによって微調整チャンネルのコントロールが可能です。パンおよびチルト用にフィクスチャーが 1 チャンネルしか

使用していない場合、パン/チルトの動きは 2 チャンネル使用時より遅くなります。よって微調整モードを ON にすれば、より綿密なパン･チルトの調整が可能です。

FINE SWITCH

Fine(微調整)ボタンの設定により、データ・ホイールやジョイスティックのレベル調整方法が異なります。微調整モードが ON の場合、レベル調整が最小単位で行われます。逆に微調整モードが OFF の場合、最大単位でのレベル調節になります。

BLACK SWITCH

｢black｣スイッチを押すと、全ての動作が停止し、フィクスチャーもブラックアウト状態になります。フィクスチャーの種類によって、｢black｣スイッチの反応は様々です。ランプ出力をコントロールするチャンネルが OFF になるものもあります。また全てのチャンネルレベルを 0 に戻すフィクスチャーもあります。｢black｣スイッチの起動時は｢black｣スイッチの LED が点灯します。｢black｣スイッチを 2 度押すと、LED が消え、全 DMX チャンネルが 0 になります。シーン・バッファーもクリアされます。この機能は新しいシーンをプログラムする際に便利です。

III. SCENES

RECORDING SCENES

シーンとは、各種照明機材のステージでの設定状態を記録したものです。ステージを設定変更するために与えられたアクションは、全て Showdesigner2 に保存することができます。ステージの外観を変えるためのアクション（チャンネル・レベル変更、チェースやプリセットの呼び出しなど）はシーンメモリーに保存されます。従って後でこれらのアクションを記録し、シーンとして保存することが出来るのです。このプログラム方法の利点は更にあります。つまり、記録されたシーンを呼び出し、修正を行った後、新しいシーンとして保存できます。または同じロケーションに保存し直し、好きなときに迅速に編集が行えます。

1. シーンとして保存したいステージを確認したら、「RECORD」スイッチを押し、LED が点滅するのを確認してください。次に「SCENE」スイッチを押すと、同様に LED が点滅します。左上のページ・ディスプレイが点灯し、既にシーンを格納しているナンバー・ボタン(1〜48)も点灯します。ここでシーン名や、クロスフェード・タイムを入力できます。名前の変更には、←→カーソル・スイッチで文字の下にカーソルを移動させます。次に＋/−スイッチもしくはデータ・ホイール#1/#2 で文字を編集してください。クロスフェード・タイムを変更するには、フェード・タイムの下にカーソルを移動させるか、データ・ホイール#3 を使います。
2. シーンを保存するには、まずページとシーン番号を選んでください。ページ（1~99）の選択には左上のページ・スイッチを使います。ナンバー・ボタン（1~48）を使えば、最大 4752 種類のシーンを保存できます。既に点灯しているシーン番号を選択した場合、現存のシーンに上書きしてよいか、警告メッセージが表示されます。YES および NO を押してください。

ご注意：シーンの消去や上書きには最大 30 秒ほどかかります。処理時間はメモリーの空き容量によって変わります。なにも保存せずに RECORD モードを解除したい場合、RECORD ボタンを押してください。

RECALLING SCENES

シーンの保存後は、シーン LED を ON にし、好きなページおよびシーン番号を選択するだけで簡単にシーンが再生できます。ナンバー・スイッチを使って同時に選択できるシーンはひとつのみです。点灯しているシーン番号スイッチを押すと、シーンが解除され、ブラックアウト状態になります。

ご注意：同時に複数のシーンを実行したい場合、シーン・マスター・モードのフェーダーを使用してください。

ERASE SCENE

1. シーンをメモリーから消去するには、「RECORD」スイッチを押して下さい。
2. 「SCENE」スイッチを押し、最後に ERASE ボタンを押します。シーンを保存する際と同じように、既にシーンを格納しているナンバーLED が点灯します。次に消去すべきシーン番号を選んでください。LCD 上に、選択したシーン名と「ERASE THIS SCENE？」という確認メッセージが表示されます。YES もしくは NO を押して確定してください。このままシーンの削除を続行することも出来ますが、保存モードを解除したい場合は「RECORD」スイッチを押してください。

ご注意：シーンの削除、上書きには 30 秒ほど処理時間がかかります。処理時間の長短は空きメモリー容量によって異なります。

PRESETS

プリセットとは、特定のフィクスチャー用に設定された特定のチャンネル設定です。プリセットを使うと、データ・ホイールやフェーダーでチャンネル・レベルを調節する必要がありません。即座にカラーやビーム設定にアクセスできる為、シーンを素早くプログラムしたい場合に便利です。シーンの多くは同じプリセットを参照できる為、プリセットはメモリーを保存することも可能です。例：ひとつのプリセットが複数のシーンのパンおよびチルト・ロケーションを設定している場合、そのプリセットを変更すれば、全てのシーンのパンおよびチルト設定が一括で変更されます。

Showdesigner2 では、最大 1152 プリセット（48 プリセット、24 ページ）を保存できます。4 列あるナンバー・スイッチの横には「カラー」、「ゴボ」、「フォーカス」、「エフェクト」の文字がプリントされています。カラーなど、プリセットのタイプは対応するナンバー・スイッチ列に保存することが可能です。ステージ全体の外観を記録するシーンとは異なり、プリセットは特定の情報をもつチャンネルのみ保存します。この機能により、プリセットはゴボやカラー、ビームのポジションのみを保存することが可能です。保存したプリセットを複数使用してシーンを作成することも可能です。

RECORDING PRESETS

プリセットを保存する前に、準備しておくべき項目があります。カラーやゴボなどのチャンネルを閲覧する為には、まずディマー・レベルを設定しておく必要があります。また選択されたカラー/ゴボを閲覧する場合、パンおよびチルトのポジションを設定しておく必要があります。まずプリセットで使用するフィクスチャーを選択し、ビームの位置を定め、ディマー・レベルを上げてください。「RECORD」をスイッチを押さなければ、これらの設定がプリセットとして保存されることはありません。

プリセットを保存するには、まず「RECORD」スイッチを押し、LED が点滅するのを確認してください。次に「PRESET」スイッチを押すと、対応する LED が点滅を始めます。

ページ・ディスプレイには現在選択中のページが表示され、プリセットを格納しているナンバー・ロケーションが点灯します。プリセットに入れたいチャンネルレベルを調節してください。ここで加えた変更点はプリセットに記録される為、プリセットに含めたくないチャンネルはレベル変更しないようご注意ください。

ご注意：プリセットを呼び出したとき、設定以外のチャンネルがプリセットに含まれていることが稀にあります。フェーダーやジョイスティックの偶発的な操作で、無関係のチャンネルがプリセットに設定されている状態です。この場合プリセットを再設定し、保存をやり直してください。

プリセットを保存している途中でフィクスチャーの ON/OFF を行ったり、現行のチャンネル・レベルを確認したくなったら、「FIXTURE」スイッチを押してください。フィクスチャーの ON/OFF 切替にはナンバー・スイッチを使います。「FIXTURE」スイッチを 2 度押すとフィクスチャーLED が消え、プリセットの保存を終了することが出来ます。

プリセットの保存中は常にプリセット名を入力することが出来ます。カーソル・スイッチで文字の下にカーソルを移動させ、＋/－スイッチおよびデータ・ホイールで文字を選択してください。

プリセットを保存するには、保存するべきページ番号、ロケーションを選択してください。既に点灯している番号を選択すると、「現存するプリセットに上書きしても良いか」という警告メッセージが表示されます。YES もしくは NO ボタンを押して進みます。ページスイッチで 1～24 のページを選択します。ページには最大 1152 種類のプリセットを保存可能です。

ご注意：プリセットの上書き/消去には約 30 分ほど処理時間がかかります。処理時間の長さはメモリーの空き容量によって異なります。

プリセットの保存後もレコード・モードは ON 状態です。従って引き続きプリセットの保存をすることができます。レコード・モードを起動すると、チャンネルに対する変更は新しいプリセットに全て保存されます。プリセットを新しく一から作る場合、「RECORD」LED が点灯している状態で「PRESET」スイッチを OFF にし、再度 ON にしてください。

レコード・モードを解除するには、「RECORD」スイッチを押してください。全ての LED の点灯が消えます。

RECALLING PRESETS

プリセットを再生するには、まずプリセットでコントロールしたいフィクスチャーを選択してください。フィクスチャーはプリセット保存時に同時に設定保存されています。次に「PRESET」スイッチを押し、任意のプリセットページを選択します。次にナンバースイッチを使い、そのページ内で使用するプリセット選んでください。各プリセットが違うチャンネル/フィクスチャーをコントロールする限り、同時に複数のプリセットを実行することが出来ます。2 つのプリセットが同じチャンネルをコントロールするよう設定された場

合、最後に選択されたプリセットが優先されます。プリセットが別のプリセットに完全に上書きされた場合、自動的に OFF 設定となります。
プリセット保存時にフィクスチャーを設定していても、プリセット起動前にあらためてフィクスチャーを選択する必要があります。従って全てのフィクスチャーをプリセット設定していても、場面に応じて必要なフィクスチャーのみを再生可能です。例：全カラー・チャンネルが赤になる「RED」というプリセットを作成する。次に赤にしたいフィクスチャーを指定すれば、特定のフィクチャーのみを赤に出来ます。

ERASE PRESET

プリセットを消去したい場合、「RECORD」→「PRESET」→「ERASE」スイッチを順番に押してください。プリセットの保存中はプリセットを格納する全ての LED が点灯します。次に削除したいプリセットを選択してください。プリセット名がディスプレイ表示され、「Erase this Preset」という確認メッセージが現れます。YES もしくは NO ボタンを押してください。プリセットの消去後はそのまま別のプリセットを消去することも出来ます。このモードを解除したい場合は「RECORD」スイッチを再度押してください。
ご注意：プリセットの上書き、削除には処理時間が 30 秒ほどかかります。処理時間の長さはメモリーの空き容量によって変わります。

EDITING PRESETS

保存されているプリセットを編集するには、「RECORD」→「PRESET」スイッチ順番に押してください。チャンネル変更をする前に、編集したいプリセット番号を指定します。「Edit this existing Preset?」という確認メッセージが画面表示されます。YES を押すと該当のプリセットが呼び出され、チャンネル・レベルの変更によって編集が可能です。編集後は同じ場所に保存することも出来ますが、プリセット番号を押すことで好きな場所に保存しなおすことも出来ます。またこの機能により、プリセットに変更を加えずに、新しいロケーションにコピーすることが出来ます。

COMBINING PRESETS

別のプリセットを変更中のプリセットに加えることも出来ます。プリセット・レコード・モードで「ADD」スイッチを押し、既に保存プリセットを持つプリセット番号を押して下さい。現在変更中のプリセットにチャンネル設定機能が追加されます。追加するプリセットの数は無制限です。この機能を使い、複数の小さなプリセットを一つのプリセットにまとめることも出来ます。二つのプリセットが同じチャンネルをコントロールするよう設定されている場合、最後に選択されたプリセットのチャンネル・レベルが優先されます。

CHASES

Showdesigner2 には合計 1152 種類のチェースを保存できると同時に、「ファクトリー・チェース」と呼ばれる 48 種類のプリセット・チェースが組み込まれています。チェースとはステップの連続であり、照明のモーション、素早いモーションの反復を作り出します。各チェース・ステップはチャンネル・レベルおよびプリセットの特定の設定状態を保存したものです。ステップは連続したループとして、プログラム上のチェース・スピードに従い、再生されます。

シーンとは異なり、チェースはステージ全体の設定に影響を及ぼすことはありません。チェースが影響を及ぼすのは、チェースとして設定したチャンネル・レベルのみです。したがってカラー、ゴボ、ビーム・ポジションなどをチェースとして組み込むことができます。最大 8 種類のチェースを同時再生でき、チェースを一つのシーンとして組み合わせることができます。

RECORDING CHASES

チェースを保存する前に、準備しておくべき項目があります。カラーやゴボ、ビーム・ポジションを閲覧するには、チャンネル・レベルを設定しておく必要があります。フィクスチャーを選択し、ディマー・レベルおよび開口度の調節を行ってください。これらのチャンネル変更は保存しない限り、チェースとして記録されることはありません。

チェースを保存するには、まず「RECORD」スイッチを押し、対応する LED が点滅するのを確認します。次に「CHASE」スイッチを押すと、やはり対応する LED が点滅をはじめます。ページ・ディスプレイ上に現在選択中のチェース・ページが表示され、すでにチェースを格納している LED が点灯します。メモリーとして使用できるページは 24 種類あります。ページ「FC」はファクトリー・チェース用に確保されており、ここにチェースを保存することは出来ません。ディスプレイ上には現在のチェース・ステップ、スピード、フェードおよびスピード・ロック・ステータスが表示されます。第一番目のチェース・ステップを保存するには、フェーダーやジョイスティックを使い、チャンネルを任意の場所に移動させてください。データー・ホイールを使ってチャンネル・レベルを調節したい場合、「FIXTURE」スイッチを押してください。これらの調節はステップに保存されるため、チェースに入れたくないチャンネルがレベル変更されないよう、ご注意ください。チェース・ステップの保存中は、フィクスチャー・スイッチを押すだけで、フィクスチャーの ON/OFF 切替ができます。またプリセット・スイッチを押せばプリセットをチェース・ステップに組み込むことが出来ます。プリセットを使用するときは、現在選択中のフィクスチャーのみがプリセットに含まれます。

チャンネルやプリセットをステップに組み込んだら、「ENTER」スイッチを押してください。

ご注意：「ENTER」スイッチを押す前に、FIXTURE LED が OFF であることを確認して

ください。
ディスプレイ上のステップ・インジケーターは自動的に次のステップに移ります。これまでの作業を繰り返し、最大 256 種類のステップを保存できます。チャンネルを変更せず ETNER を押せば、空のステップを作ることも可能です。空のステップを他のステップの間に挿入すれば、ステップとステップの間に時間を取ると空白を作ることができます。後々空のステップにステップにチャンネル設定を行うことも出来ます。
ステップの保存中に別のステップに移行するには、3 種類の方法があります。
①ステップ番号の下にディスプレイ・カーソルを移動させる
②+/ースイッチを使う
③データ・ホイール#1 で別のステップを選択する。
この方法で、保存済みのステップに新しいチャンネルを追加したり、チャンネル・レベルを変更することが出来ます。
チェースのステップを保存し、最後に「ENTER」スイッチを押すと、新しいステップは、一連のステップの末尾に保存されます。末尾のときに「ENTER」スイッチを押すと、自動的に次のステップ番号が現れます。
チェース・ステップの保存中に設定間違いをした場合、「ERASE」スイッチを押してください。「Whether or not to erase the contents of the chase step」というプロンプト・メッセージが現れます。全チャンネルおよびプリセット・データを含むステップを削除してよい場合、YES を押してください。「ERASE」スイッチをもう一度押すと、「Whether or not to remove the empty step from the chase」というプロンプト・メッセージが表示されます。ここで YES を押すと、一ステップ分チェースが短くなります。
チェースの保存中は常に、スピード値、フェード値、およびチェース名を入力できます。データを変更するには、まずカーソル・スイッチを使って変更したいアイテムの下にカーソルを持っていきます。次に+/ースイッチやデータ・ホイールでデータ修正を行ってください。チェース名を入力するには、カーソルを画面右方向に移動させます。スピード・ロック設定より更に右方向にカーソルを移動させると、画面上にチェース名が表示されます。チェース名を編集するには、カーソルを文字下に移動させ、+/ースイッチやデータ・ホイールで文字を選択してください。
チェース・スピードを一度選択すると、そのスピードがチェース全体のデフォルト・スピードとなります。つまりチェースを起動させると、デフォルトで設定はスピードで稼動します。チェースの稼動中にスピードを変更し、シーンの一部として保存することが出来ます。また複数のシーンで同じチェースを活用し、シーンにより異なったチェース・スピードを設定可能です。
フェード値は%表示されており、チェース内のどのステップでも同じです。ステップごとに異なったフェード・タイムを設定することは出来ません。フェード値を 100%に設定すると、クロスフェード・タイムがステップの切替間隔と同じになり、各ステップが切れ目

なく、滑らかに動作します。フェード値が 0%に設定されると、フェード・タイムが全くなく、連続してステップが動作します。0%～100%の設定が可能ですが、チェースのスピードに応じてフェード・タイムは様々に変化します。チェースのスピードは初期設定以外のバリエーションはありません。チェースをシーンに追加する前に、スピードの設定を行ってください。
オーディオ/ビート・スイッチにチェースを反応させるか否かはスピード・ロック/ロック解除機能で設定します。「NO BEAT」に設定すると、チェースはプログラムされたスピードで稼動し、ビート/オーディオ・スイッチには反応しません。あるエフェクトを演出するため、高速で動作させたいチェースにこの機能を使うことが出来ます。
ステップ設定を保存し、スピード、フェード、ロック・ステータスを設定したら、ページ/番号を指定してチェースを保存してください。このとき「FIXTURE」、「PRESET」の各 LED の点灯が OFF であることを確認してください。すでに点灯しているチェース番号を指定すると、「現存するチェースに上書きしても良いか」という確認メッセージが現れます。YES か NO を押してください。1～24 のページ選択にはページ・スイッチを使ってください。最大 1152 種類のチェースが保存できます。ただしページ「FC」はファクトリー・チェース用に確保されています。
ご注意：チェースの削除/上書きには 30 秒ほど処理時間がかかります。処理時間はメモリーの空容量によって異なります。
チェースの保存後は「RECORD」、「CHASE」LED が点灯したままになっています。引き続きチェースの追加や編集が行えます。RECORD モードを解除したい場合、「RECORD」スイッチを押してください。LED の点滅が消えます。

RECALLING CHASES

チェースを再生するには、「CHASE」スイッチを押し、次に任意のページ/ナンバー・スイッチを押してください。チェースは保存時に設定されたスピードで再生されます。同じスイッチを再度押すと、チェースの再生が止まります。チェースが使用するチャンネルが違う場合、最大 8 種類のチェースが同時再生可能です。
スピードの調節にはデータ・ホイール#3 を使います。またディスプレイに表示されているチェースのフェード・レートを調節するには、データ・ホイール#4 を使ってください。1 種類以上のチェースを再生する場合、データ・ホイール#1 を使ってチェースの切替ができます。現在のシーンを保存すれば、スピード変更も保存されます。この機能により、同じチェースを別のシーン、別のスピードで使いまわすことが出来ます。チェース・ディスプレイを確認したい場合、「CHASE」スイッチを押してください。
最大 8 種類のチェースが同時再生可能です。新しいチェースを設定した場合、現在選択中のチェースが自動的に解除されます（新しいチェースが古いチェースに完全に優先される場合）。また同じチャンネルをコントロールするチェースを選択した場合、現在選択中の

チェースは解除されます。同じチャンネルをコントロールするチェースでも、一致するチャンネル数が少ない場合は、現在選択中のチェースも解除されません。

ERASE CHASE

現存するチェースをメモリーから消去するには、「RECORD」→「CHASE」→「ERASE」スイッチを順番に押してください。チェースを保存するときと同様に、すでにチェースを格納している LED がすべて点灯します。次に削除したいチェースを選択してください。LCD 上にチェース名と、「ERASE THIS CHASE？」という警告メッセージが表示されます。YES もしくは NO を押してください。編集中および保存中のチェースがあるときはこの作業ができませんのでご注意ください。チェースの編集中は、「ERASE」スイッチを押すとチェース・ステップが消去されます。チェースの削除を取り消したい場合、「NO」スイッチを押すか、「RECORD」スイッチを押してください。

EDITING CHASES

すでに保存されたチェースを編集するには、「RECORD」→「CHASE」スイッチを順番に押してください。チャンネル変更をする前に、編集したいチェース番号を押してください。ディスプレイ上に「EDIT THIS EXISTING CHASE？」の確認メッセージが表示されます。YES を押せばチェースが呼び出され、ステップの追加やチャンネル・レベル変更が行えます。「ERASE」スイッチを使えば現在選択中のステップの内容を削除したり、空のステップ自体を削除することが出来ます。「ADD」スイッチを押せば、空のステップを現存するステップの間に挿入することも可能です。空のチェース・ステップを挿入するか否か、プロンプト・メッセージが表示されます。「YES」スイッチを押すと現在選択中のステップ番号にステップが挿入されます。続くチェース・ステップ番号は番号が一づつずれます。新しいステップを追加したらここにチャンネル・レベルやプリセットを保存できます。
チェースの編集が終わったら、同じメモリー・ロケーションか、別の場所に保存してください。別の場所に保存する場合、ページを選択し、ナンバー・スイッチを押してください。この機能により、設定をまったく変えず、既存のチェースを別の場所にコピーすることも出来ます。

FACTORY CHASES

チェース・メモリー・ページ（FC）を選択した場合、48 種類のパン、チルト・チェース（プリセット）が使用可能です。プログラムの難しい動作（サイクルや 8 の字など）はプリセットの利用が便利です。自分でプログラムするチェースとは異なり、プリセット・チェースは起動前に、どのフィクスチャーを含めるのか指定する必要があります。

AUDIO SWITCH

オーディオ・スイッチを ON にすると、オーディオ入力がチェース・ステップのトリガーとなります。「AUDIO」スイッチを押すと、LED が点灯します。オーディオ入力で音声が確認されると、LED が点滅します。再生中のチェースは、スピード・ロック設定されていない限り、このビートに同期します。「AUDIO」を ON にすると、「BEAT」は自動的に解除されます。オーディオ・スイッチの設定状態はシーンには保存されません。

BEAT SWTICH

音楽が流れている状態でビート・スイッチを押すと、チェースのビートおよびテンポが優先されます。ビート・スイッチを押すと対応する LED が点灯します。再生中のチェースはスピード・ロック設定されていない限り、このビートに同期します。「BEAT」スイッチを ON にすると、「AUDIO」は自動的に解除されます。ビートを解除するには、「BEAT」スイッチを 1 秒以上押してください。「BEAT」スイッチやビート・テンポ設定はシーンに保存されません。

SHOWS

ショーとはシーンの連続で、プログラム通りの順番で再生されます。Showdesginer2 では、1 ページ 48 ショーから成る 24 ページを保存可能です（最大 1152 ショー）。

RECORDING SHOWS

ショーを保存する前に、ショーに含まれるシーンを保存する必要があります。シーンの保存に関しては全章を参照してください。

ショーを保存するには、「RECORD」スイッチを押し、対応する LED が点灯するのを確認してください。次に「SHOW」スイッチを押し、同じく対応の LED が点灯するのを確認します。ページ番号が現在選択中のショー・ページを表示し、すでにショーを格納しているロケーションが点灯します。

ディスプレイ上にはこれから保存するステップ、ステップ中に含まれるシーン・ページとシーン番号が表示されます。ステップに何も保存されていない場合、シーン・ページとシーン番号の場所に「EMPTY」の文字が表示されます。またステップの待機時間が分：秒で表示されます。秒は小数点以下表示されます。

保存を始めると、ステップ 000、シーン「START」の文字が画面表示されます。最初のシーンが起動される前、ショーの始まりを遅らせたい場合、ステップ 0 を使います。ステップ 0 にシーンを保存することは出来ません。ショーの始まりを遅らせたくない場合、ホールド・タイムを 00:00.0 のままにしてください。次に＋スイッチと「ENTER」スイッチを押してステップ 1 に移ってください。※データ・ホイール#1 をまわしてもステップ 1 に移れます。

ショー・ステップを保存するには、「SCENE」スイッチを押し、対応する LED が点灯するのを確認してください。次にページを選択し、シーン番号を押してこのステップに入れたいシーンを指定してください。次にステップのホールド・タイムを選択します。ここで設定するホールド・タイムとは、次のステップが起動されるまで、現在のステップが持続する時間です。ホールド・タイムを変更するには、カーソルをホールド・タイムの下に移動させ、+/ースイッチやデータ・ホイール#3 でタイムを変更してください。
シーンを選択し、ホールド・タイムを設定したら、「ENTER」スイッチを押してください。ステップ番号が自動的に次のステップに切り替ります。ショーに保存できるステップは最大 255 種類です。シーンを選択しないまま「ENTER」スイッチを押すと、ステップは空のまま、ステップ番号が切り替ります。
ショーの保存中、任意のステップを選択可能です。カーソルをステップ番号の下に移動させ、+/ースイッチもしくはデータ・ホイール#1 で新しいステップを選んでください。すでに保存されたステップのシーン番号やホールド・タイムの編集も、同様の方法で行ってください。ステップの保存後、「ENTER」スイッチを押すとショーの末尾に新しいステップが加わります。ステップ番号が末尾でないときに「ENTER」スイッチを押すと、自動的に次のステップに切り替ります。
ショーの保存中は、常にショーの名前を入力することが出来ます。右カーソル・スイッチを使い、ディスプレイ上でカーソルを右側に移動させます。「LOOP」ステータスより右側にカーソルを移動させると、画面上にショー名が表示されます。カーソルを文字の下に移動させ、+/ースイッチやデータ・ホイールで文字を変更してください。
ループ・ステータスの設定によって、同じショーを延々と再生することも、一回の再生で停止させることも出来ます。
ショーの保存が終わったら、ページ番号を指定し、ショーの保存場所を選んでください。このとき「SCENE」LED の点灯が消えていることを確認してください。すでに点灯しているショー番号を選択した場合、現存するショーに上書きしてもいいかという確認メッセージが表示されます。「YES」もしくは「NO」スイッチを押してください。
ショーの保存後は引き続き別のショーの編集をすることができます。RECORD モードを解除したい場合、「RECORD」スイッチを再度押してください。対応する LED の点滅が止まります。

RECALLING SHOWS

ショーを再生するには、「SHOW」スイッチを押し、任意のページおよび番号スイッチを選択してください。同時に再生できるシーンは 1 種類のみです。またショーが同時に再生できるシーンも 1 種類のみです。ページ、ショー番号、ショー名は現在選択中のステップ、シーン、ホールド・タイムと一緒にディスプレイ表示されます。ループ設定されている場合、最終ステップのホールド・タイムが終わった後、ショーが自動的に最初から再生され

ます。ループ設定が OFF の場合、最後尾シーンが終わった時点でショーの再生が終わります。
「BLACK」スイッチを押すとショーが停止し、同時にフィクスチャーがブラックアウト状態になります。「BLACK」スイッチを再度押すと、ショーの再生が再開され、フィクスチャーも元通りになります。「BLACK」スイッチを一秒以上押したままにした場合、ショーが完全に解除されます。また現在再生中のショーのナンバー・スイッチを押しても、ショーが解除されます。ショーが再生している状態で新しいショーを選択すると、新しく選択したショーが再生をはじめます。シーンが再生している状態で新しいシーンを選択すると、ショーが解除されます。ショー・ディスプレイを閲覧した場合、「SHOW」スイッチを押せばショーの再生が再開されます。

ERASE SHOW

現存するショーを削除するには、「RECORD」→「SHOW」→「ERASE」スイッチを順番に押してください。ショーの保存時と同様に、ショーを格納している LED すべてが点灯します。次に削除すべきショーを選択してください。ショー名がディスプレイ上に表示されます。「ERASE THIS SHOW？」という警告メッセージが表示されるので、「YES」もしくは「NO」を押してください。現在編集中のショーがある場合、ショーの削除はできません。ショーの編集中は「ERASE」スイッチはショー・ステップの削除に使われます。
「NO」ボタンを押したり、「RECORD」スイッチを押せばショーの削除を途中で止めることが出来ます。

EDITING SHOW

すでに保存されたショーを編集するには、「RECORD」→「SHOW」スイッチ順番に押してください。新しいショーにステップを入力するのではなく、編集したいショー番号を押してください。「EDIT THIS SHOW？」の警告メッセージが表示されます。「YES」を押せば該当するショーが呼び出され、ステップの追加やレベル変更が出来ます。ステップを削除したいときは、ERASE スイッチを使ってください。「ADD」スイッチを押せばステップを新たに追加することも可能です。ここで空のショー・ステップを挿入するか、プロンプト・メッセージが表示されます。「YES」スイッチを押せば、現在のステップ番号に空のステップが挿入され、あとに続くステップは番号が一つずつずれます。空のステップの追加後、シーンを保存したり、タイムを変更することが出来ます。
編集後は、同じ場所にショーを保存することも出来ますが、ナンバー・スイッチを押すことで新たなロケーションへの保存も可能です。この時シーン LED の点灯が消えていることを確認してください。この機能はショーをコピーしたいときにも使えます。つまりコピーしたいシーンを呼び出し、編集を加えずに新しいメモリー・ロケーションにコピーすることが出来ます

PREVIEW

プリビュー・モードでは、再生前にシーン、プリセット、チェース、ショーの名前を確認することが出来ます。「PREVIEW」LED が点灯していると、ディスプレイ上にはページ、番号、選択中のアイテム名が表示されます。特定のアイテムを呼び出すには、「GO」スイッチを使ってください。例：シーンを呼び出すには、「SCENE」スイッチを押し、シーン番号を選択してください。ページ、番号、シーン名が表示され、「PRESS GO TO CALL THIS SCENE」というメッセージが現れます。「GO」スイッチ LED が点灯します。「GO」スイッチを押すまではシーンが呼び出されません。すでに点灯している「SCENE」LED を押すと、シーンが解除され、通常モードに戻ります。

SCENE MASTERS

シーンの呼び出しには、8 チャンネル・フェーダーも活用できます。このモードでは、シーン間のクロスフェードをフェーダーを使ってマニュアル・コントロールが可能です。フェーダーをこのように使用する には、「MASTERS」および「SCENE」LED が点灯しているのを確認してください。現在選択されたシーン・ページの 1〜32 シーンは、8 フェーダーからなる 4 バンクで呼び出しが可能になります。

シーンを開始するには、まずフェーダーを一番下に下げ、リセットしてください。フェーダーを再び上にあげるにしたがって、対応するシーンがフェーダーに割り当てられます。シーンに含まれるチェースはすべてこの時点で再生を開始します。フェードの開始点で解除されるよう設定されたチャンネルも、即座にシーン・レベルに戻ります。フェードの終点で解除されるよう設定されたチャンネルは、フェーダーが最高点に達したときにシーン・レベルに移行します。クロスフェードするよう設定されたチャンネルはフェーダーの動作にしたがってレベルが変更されます。各シーンが異なるチャンネルをコントロールしている限り、最大 8 種類のシーンを同時再生することが出来ます。現在再生中のシーンが使用するチャンネルと、同じチャンネルを使用するシーンを新しく開始した場合、新しいシーンにチャンネルのコントロールが移管されます。

ご注意：シーン・マスター・フェーダーを開始する場合、「MASTERS」および「SCENE」LED が点灯している必要があります。シーンは、現在選択されているシーン・ページの中から呼び出されます。選択されたシーンは、フェーダーをリセットするまで同じフェーダーによってコントロールされます。フェーダーをリセットするには、フェーダーを一番下まで下げてください。フェーダーをリセットしない限り、シーン・ページを変更しても、シーンは同じフェーダーによってコントロールされます。

MIDI

Showdesigner2 は MIDI シーケンサーを経由してシーンの呼び出しが可能です。したがって MIDI 対応機器に照明エフェクトを同期させることが出来ます。ナンバー・スイッチや「GO」スイッチでシーンを選択すると、シーン・ページや番号が MIDI 信号にエンコードされ、MIDI 出力に送信されます。「BLACK」スイッチもまた MIDI 信号を送信できるため、ブラックアウトやブラックアウトの復元を保存可能です。送信したものと同一の MIDI 信号が MIDI 入力で受信された場合、該当のシーンが呼び出されます。MIDI チャンネルの設定は「MENU」スイッチで行ってください。

USING THE COMPUTER PORT

RS232 ポートをパソコンに接続してください。シリアル・ラップ・リンク・ケーブルリバース（クロス）タイプが必要です。たいていの家電製品店で入手可能です。ラップ・リンク・ケーブルはラップトップ・パソコンとデスクトップ・パソコンを接続したり、2 台のパソコンを接続する際に使用します。標準 RS232 ケーブルでは正しく接続できません。

Showdesinger2 の RS232 ポートを PC のシリアル「COM」ポートのいずれか一つに接続してください。COM ポートによっては 25 ピン・コネクターを使うものもあれば、9 ピンを使用するものもあります。ラップ・リンク・ケーブルのほとんどは両方のコネクターが付属しています。

接続が終われば、Windows 対応の PC で Showdesigner2 のバックアップ、メモリー復元、ソフトウェアのアップデートが可能になります。この機能により、ELATION のウェブサイトから新しい Showdesigner2 ソフトウェアをダウンロードし、コントローラーの機能をアップデートできます。

CONFIGURING WINDOWS

Windows には Hyper Terminal というアクセサリーが付属しています。これによって PC の COM ポートを経由し、PC と Showdesigner2 の通信が可能になります。まず使用する COM ポート（1 つ）を決め、Showdesigner2 の RS ポートに接続してください。たいていの COM1 はマウス接続に使用されるため、COM2 を Showdesigner2 用に割り当てるのが妥当でしょう。

まず Hyper Terminal が Show Designer2 に対応するよう、設定を行う必要があります。Windows の START→PROGRAM→ACCESSORIES→Hyper Terminal を開いてください。Hyper Terminal が未インストールであった場合は、Windows CD でインストールを行ってください。CONTROL PANEL→ADD／REMOVE PROGRAMS→WINDOWS SETUP を開き、COMMUNICATIONS（通信）を選択してください。

Hyper Terminal フォルダが開けたら、「Hypertrm.exe」もしくは「Hypertrm」をダブルクリックします。Hyper Terminal プログラムが開始します。ここでファイル名とアイコンを選択するよう指示されます。Show Designer と入力し、任意のアイコンを選んだら、

OK をクリックしてください。次にダイヤログ・ボックスの一番下に移動し、「COM2 に直接接続する」を選択してください。電話番号やその他設定が表示されますが、こちらは無視し、OK をクリックします。次のダイヤログ・ボックスで一秒あたりのビット数を 19200 に、データ・ビットを 8 に、パリティを「無し」に、ストップ・ビットを 1 に、フロー・コントロールを「無し」に設定し、OK をクリックしてください。これで Hyper Terminal が起動されました。次にウィンドウの左上にある「FILE」→「Properties」をクリックし、「Settings」タブを選択します。Setting タブで、「ASCII SETUP」というボックスをクリックしてください。このダイヤログ・ボックス内で、「SEND LINE ENDS WITH LINE FEEDS」がチェックされていることを確認してください。このチェックボックスと「WRAP LINES」以外は、チェックをはずしてください。OK をクリックすれば設定完了です。Hyper Terminal を閉じると、この設定を保存するようプロンプト・メッセージが表示されます。YES をクリックすると、Hyper Terminal フォルダに戻ります。フォルダー内には「SHOWDESIGNER.HT」もしくは「SHOW DESIGNER」というプログラムがあるはずです。Showdesigner2 と PC を頻繁に併用したい場合、デスクトップにプログラムのショートカットを作成すると便利です。これから PC 経由で Showdesigner2 をコントロールする場合、この Hyper Terminal コンフィグレーションを呼び出してください。

MEMORY BACKUP

コンフィグレーションが終わったら、Hyper Terminal を使って Showdesigner2 のメモリーをバックアップしたり、PC のハードディスクにメモリーを保存できます。バックアップするには、まず Showdesigner2 用に作成した Hyper Terminal を呼び出します。トップ・メニュー・バーの「TRANSFER」をクリックし、「CAPTURE TEXT」を選択してください。ダイヤログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルに使用するフォルダと名前が選択できます。例えば「SD2backup1.text」という名前を入力し、「START」をクリックしてください。これで Hyper Terminal は Showdesigner2 からファイルを受信できる状態になりました。

次に Showdesigner2 の「SEND MEMORY FILE TO COM PORT」とラベルされたメニューを選択し、「ENTER」スイッチを押します。「PRESS ENTER TO SEND MEMORY FILE」のメッセージが画面表示されるので、「ENTER」を押してください。Showdesigner2 から PC へのデータ送信が始まります。Showdesigner2 のメモリーが暗号化され、PC に送信されます。ファイルがディスクドライブにコピーされるにつれ、Hyper Terminal ウィンドウに一連の数字が表示されます。メモリー・ファイルの送信時間は、メモリーの空き容量によって変化します。ファイル転送が修了すると、Showdesigner2 がスタートアップ・ディスプレイに戻り、Hyper Terminal ウィンドウでも数字のスクロールが止まります。Hyper Terminal を閉じるか、「CAPTURE TEXT」プルダウン・メニューに戻り、「STOP」を選択してください。ファイルが自動的に保存されます。

ご注意：追加でメモリー・バックアップ・ファイルを作成する場合、新しいテキスト・ファイルを使用してください。Hyper Terminal はファイルの上書きができません。したがって新しいデータをファイルに追加し、一つのファイルに複数のメモリー・ダンプを作成することになります。

MEMORY RESTORE

PC から Showdesigner2 にメモリー・ファイルをコピーするには、Showdesigner2 の「LOAD MEMORY FILE FROM COM PORT」とラベルされたメニューを開いてください。「ENTER」を押すとディスプレイ上に「SEND MEMORY FILE TO COM PORT」のメッセージが表示されます。これで Showdesigner2 は、PC からファイルを受信する用意が整いました。

次に PC の、Showdesigner2 用に作成した Hyper Terminal ヴァージョンを呼び出します。トップ・メニュー・バーの「Transfer」をクリックし、「SEND TEXT FILE」を選択してください。ダイヤログ・ボックスが表示され、バックアップ時に作成した Showdesigner テキストファイルが選択可能になります。ファイルを作成したドライバおよびフォルダを見つけてください。現在表示されているウィンドウにフォルダが見つからない場合、ファイルを選択し、「OPEN」をクリックしてください。Hyper Terminal がファイルの転送を開始します。Showdesigner2 のディスプレイ上には「RECEIVING FILE」と表示されます。ファイルの送信が終わると、Showdesigner2 は自動的に再起動し、スタートアップ・ディスプレイが表示されます。ファイル転送中にエラーが検出された場合、再試行を指示されます。その場合接続を確認し、再度ファイルの転送を行ってください。メモリー・アップデートの処理時間は、ファイルのメモリー容量によって変化します。

UPDATING THE SOFTWARE

Showdesigner2 が使用するソフトウェアは、ELATION のウェブサイト www.elationlighting.com で常にアップデートが可能です。ソフトウェアをアップデートすれば、新しい機能も追加されます。また同サイトでは、Showdesigner2 のアップデート版マニュアル（MS WORD フォーマット）もダウンロード可能です。

新しいソフトウェア・ファイルを PC から Showdesigner2 にコピーするには、Showdesigner2 の「UPDATE SOFTWARE」とラベルされたメニューを開いてください。「ENTER」を押すと、「DOWNLOAD NEW PROGRAM」とディスプレイ表示されます。これで PC から Showdesigner2 にファイル転送する用意が出来ました。Showdesigner2 の起動時に「MENU」と「ERASE」スイッチを押しても同じメニューにアクセスできます。次に PC の、Showdesigner2 用に作成した Hyper Terminal バージョンを呼び出します。トップ・メニュー・バーの「TRANSFER」をクリックし、「SEND TEXT FILE」を選択してください。ダイヤログ・ボックスが表示され、ウェブサイトからダウンロードし

たテキスト・ファイルを選択できます。ファイルは使用前に必ず解凍してください（ファイルの拡張子が.zip ではなく、.txt であることを確認してください)。ファイルが保存されたドラバおよびフォルダを確認したらファイルを選択し、「OPEN」をクリックします。これで Hyper Terminal はファイルの転送をはじめます。Showdesigner2 のディスプレイ上には「RECEIVING NEW PROGRAM」と表示されます。ファイル転送が完了すると、Showdesigner2 は自動的に再起動し、スタートアップ・ディスプレイが表示されます。ファイル転送時にエラーが検出された場合、再試行するよう指示されます。その場合接続を確認し、再度ファイル転送を行ってください。ファイル転送が完了するには数分かかります。

以下、Showdesigner2 フィクスチャー・ライブラリーに含まれるライティング・フィクスチャーです。

The following is the list of lighting fixtures in the Show Designer 2 fixture library.

Generic Dimmer (1 Channel)
32 DMX Channels
Elation Color Spot 150s
Elation Color Spot 150r
Elation Color Spot 250
Elation Color Spot 575
Elation Color Wash 250
Elation Color Wash 575
Elation Barrel-Tech
Elation DP-619
Elation FS-150SCI
Elation Joy-150
Elation Joy 300
Elation MB-1500
Elation MDP-1219
Elation Mobile Scan
Elation Stage Color
Elation Techno Flash
Elation Vision 575
Elation Waterfall
Elation X-Calibur/SC

American DJ Color-250 DMX
American DJ Color-150/DMX
American DJ DP-DMX20 Dimmer Pack
American DJ PP-DMX20 Switch Pack
American DJ Marvel
American DJ Matrix Spot
American DJ Max
American DJ Mega-Strobe/DMX
American DJ Midi-Pak
American DJ Mighty Scan
American DJ Onyx II
American DJ Patend-1200
American DJ Pocket Scan
American DJ Radd
American DJ Rainbow-250
American DJ Rampage
American DJ S-1500/DMX
American DJ S-150/DMX
American DJ Snap Shot DMX
American DJ Sonic Beam
American DJ Spin-Out
American DJ Spiral Scan
American DJ Spriraltec II
American DJ Strobetec
American DJ Swivel Beam
American DJ Tempest II
American DJ Virtual Beam VR8
American DJ X-Cel
American DJ X-Treme

High End Color Pro
High End Cyberlight 20 Channel
High End Intellabeam 13 Channel
High End Studio Beam
High End Studio Color 250
High End Studio Color 575
High End Studio Spot 250
High End Studio Spot 575
High End Studio Spot CMY
High End Technobeam 18 Channel Mode
High End Technoray 14 Channel Mode
High End Technopro 12 Channel Mode
High End Trackspot

Martin Acrobat
Martin Imagescan Mode 2
Martin Mac 250 Mode 4
Martin Mac 300 Mode 4
Martin Mac 500 Mode 4
Martin Mac 600 Mode 4
Martin Mac 600 Nt Mode 4
Martin Mac 1200 Mode 4
Martin Mac 2000
Martin Minimac Profile
Martin Minimac Wash
Martin MX-1, MX-4
Martin P-812 7 Channel Mode
Martin P-518 Mode 3
Martin P-218 Mode 3
Martin Pal 1200 Mode 4
Martin Pal 1200FX Mode 4
Martin Pro 1220 CMYR Mode 4
Martin Pro 1220 XR Mode 4
Martin Pro 1220 RPR Mode 4
Martin Pro 918 Mode 4
Martin Punisher X250
Martin Robozap
Martin Robozap MSR 1200
Martin Robocolor II
Martin Robocolor MSD

Martin Robocolor Pro 400
Martin Roboscan 1004
Martin Roboscan XR1
Martin Roboscan XR2
Martin Roboscan XR3
Martin Roboscan XR4

Clay Paky Astroscan
Clay Paky Golden Scan
Clay Paky Golden Scan HPE
Clay Paky Mini Scan
Clay Paky Mini Scan HPE
Clay Paky Stage Color 300
Clay Paky Stage Color 1000
Clay Paky Stage Color 1200
Clay Paky Stage Light 300
Clay Paky Stage Scan
Clay Paky Stage Zoom
Clay Paky Super Scan Zoom 16 Channel Mode
Clay Paky Pin Scan

Coemar CF 1200 SP
Coemar CF 1200 Hard Edge
Coemar CF 1200 Hard Edge Compact
Coemar CF7 HE
Coemar CF7 WZ
Coemar Comet
Coemar Compactscan
Coemar Ispot 150
Coemar Nat TMM 1200
Coemar Nat Zoom 4000 20 Channel
Coemar Nat Zoom 2500 20 Channel
Coemar Panorama CYC Power
Coemar Panorama CYC Touring
Coemar PC 1000
Coemar PC 1200 HMI
Coemar Prowash
Coemar Prospot
Coemar Super CYC
Coemar TX 360

Vari*Lite VL5 And VL6
Vari*Lite AR500
Vari*Lite AR5 Low Res
Vari*Lite AR5 High Res
Varilite VLM

Microh Arena Profile Spot
Microh Arena Colour Wash

Genius Nexus
Genius Nexus 2
Genius Nexus 3
Genius Motor Spot
Genius Micromega
Genius Omega
Genius Omega 2
Genius Mizar
Genius Mizar 2
Genius Quasar
Genius Mammut
Genius Micro Scan
Genius Spectra
Genius Micro Roller
Genius Color Pro
Genius Color Eco
Genius Super Quark
Genius Motor Show
Genius Motor Color
Genius Next Scan
Genius Next Roller